

¿ES EL CÓDIGO UN LENGUAJE MUSICAL?

OBJETIVOS

SESIÓN	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES
Sesión 1. Conocer los fundamentos de la programación por bloques.	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Competencia digital.	Conoce y utiliza los bloques de una plataforma para realizar sus primeros programas.
Sesión 2. Utilizar el lenguaje musical para la interpretación de obras. Traducir al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos.	Competencia en conciencia y expresiones culturales.	Maneja los conceptos básicos del lenguaje musical con los parámetros de duración y altura.
Sesión 3. Utilizar los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas.	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Competencia digital.	Utiliza la tecnología para la construcción de melodías de su elección.
Sesión 4. Traducir al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos y su equivalente a la programación.	Competencia digital.	Establece los paralelismos de los lenguajes de la programación y de la música relacionando las repeticiones con los bucles.
Sesión 5. Utilizar objetos, variables y listas para el desarrollo de sus programas. Interpretar los resultados esperados de pequeños bloques de programas. Evaluar los resultados del programa. Depurar un programa para que el funcionamiento se adecue al previsto.	Competencia digital.	Desarrolla programas completos por bloques asociando eventos que tendrán relación con placas electrónicas y sus posibilidades tecnológicas.
Sesión 6 y 7. Construir y desarrollar artefactos digitales con programación y música.	Competencia digital.	Elabora artefactos digitales sencillos.